

隨《遊戲誌》第76期附送
ET_MAX[奧斯丁] 扫描制作
King Of
街機皇
ArcadeGame
試刊第四號
每本零售價
港幣5元
新人物登場
STREET FIGHTER ZERO 3
不容忽視 SOUL CALIBUR
©CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

街機皇試刊第4號
1998年6月5日出版

密切留意ZERO 3最新動向！

久渴嚐甘露！
NEO GEO CUP '98 3
異軍突起！
SOUL CALIBUR 4
傳聞與事實！
STREET FIGHTER ZERO 3 6
超強連續技！
STREET FIGHTER EX 2 10





期與待
3 ......NEO GEO CUP '98
4 ......SOUL CALIBUR
6 ......STREET FIGHTER ZERO 3
街機第一手
8 ......TIME CRISES 2
街機進修課程
10 ......STREET FIGHTER EX 2
13 ...... REAL BOUT 餓狼傳說 2～THE NEWCOMERS～
好讀友
2 ......唔鍾意咪睇（編者話）
9 ......讀友天地
21 ......HYPER NEO GEO WORLD
22 ......街機信箱（暫名）
23 ......街頭 GAME 霸王

遊戲索引（以遊戲性質分類）

FIG
4 ......SOUL CALIBUR
6 ......STREET FIGHTER ZERO 3
10 ...... STREET FIGHTER EX 2
13 ... REAL BOUT餓狼傳說2～THE NEWCOMERS～
SPG
3 ......NEO GEO CUP '98
STG
8 ......TIME CRISES 2

唔鍾意咪睇（編者話）

思想脫軌（好脫唔脫，仲要「露8點」……）嘅ZAC話

• 聽到某首歌，想起某個人；想起某個人，想起某些事；想起某些事，不見某個人；見到某個人，猜想某些事；猜到某些事，想起某首歌；看到這段文，提起了某人；然而這某人，不只一個人（噏乜？）……

• 一次過有太多東西在腦海中浮現，令我差點給淹死（幸好我懂游泳）……

• 有時會想，在另一條時間線上的自己，該正在經歷這條時間線上的我想發生但不會發生的事吧？我滿足……

• 終於明白「上天」的「做事方式」：他會先給你一堆希望，再逐一擊破，消磨你的鬥志，到最後又再給你新希望，令你覺得「天無絕人之路」……真無聊。

• 久未出現過的「周期性的情緒低落」（還是「自我重組」？）又再出現，大鑊！

• 天草力作《格鬥遊戲秘笈》近日推出！記得買呀！仲有VCD送……

• 實在對不起「義立」，白費了你們的一番心血！真的不知如何面對你們了……

• 下次見。

綠毛小春 維也納——天空中的火焰

▼小春發現自己其實是十分喜歡美樹本晴彥先生所畫的漫畫。

▼有人問小春是否不玩ZERO 3？小春回答他只是會和電腦玩玩罷了。

▼本來想出一幅小春的自畫像，但還是留多幾期再說罷……

▼生活十分平淡…快成為CODY了……

▼一個不會再參加比賽的人，是十分希望朋友奪標的。

「他人的行為，很可能是自己製造出來的；無路可逃的人，心中卻只想著逃避。」「傳言板東武者是怪物，其實只要打一場，不就知道大家都是人嗎。」

能夠明白而且做到的人，就是站立在最高處的人。

千多謝萬多謝的天草四郎 時貞

工作終於完成，或多或少都算是開心的，要說的就是一同合力支撐這一本書的小春及ZAC，辛苦你們了！我現在可以重歸戰線啦，放心了好吧！

回說今次的教訓真大，為甚麼不聽「他」的忠告呢？我知道「他」可能有一些失望，我對我自己亦是，不過甚樣也好，我已經付出了我所能做到的，請別要怪責我，在此說句「恩師！對不起！」。

不說了，因為想說的實在太多，所以就此作罷。最後要說的，就是BILLY你的信我完全收到，不過最近的工作太忙，所以未能回信。有時真的十分討厭自己呢！希望你能見諒！再一次說句「朋友！對不起！」。

FROM : AMAKUSASHIRO TOKISADA

恐怖腸粉——佐治

我的家族中流傳着一個恐怖的故事，是這樣的：從前有一個獨腳嘅農夫，將一桶桶紅梅倒瀉晒，壞嘅會自動踩扁晒，而最靚嘅會自動行入穀倉裏面。其中一粒叫紅梅A，英俊瀟洒。後來他結識了當中的紅梅B，他們開開心心地生活下去。A+B更生咗個紅梅C！而C+D又出咗個E，結果一代傳一代，那我的祖先其實就是紅梅A，而我就是……

嘩！！好恐怖呀！！



推出日：未定
SPG/ 2P

BY：綠毛小春 維也納

鳴謝：SNK ASIA LTD.

NEO GEO CUP'98

一隻令人有親切感的足球遊戲

如果大家有玩過SNK的足球遊戲的話，或多或少都會對《得點王》有點印象吧。本年正是舉辦世界杯的一年，SNK同時也推出了此作，玩法則和《得點王》十分相近；而且內容更增加了很多世界杯的氣氛，例如場地的模仿、以地區的球隊選擇、多種類的草地類型、64隊可選擇的球隊……等等。

遊戲的操作

操作方式是以三個按鈕和控桿，而三個的用途分別是：

攻擊時的操作	防守時的操作
A：射門或直線傳球	SLIDING(剷腳)
B：長傳	撞擊對手
C：短傳	更換另一個球員來控制

有乜特別？

在開始遊戲後，在選擇球隊時發現了有「香港」的球隊，而且還是用了特區的區旗呢！每一隊球隊都會有一個能力值的圖表，內容是「速度、力量、技術、攻擊、防守」，當中的技術值是影響球員在比賽時的特別技能出現率(如盤球跳起來避開敵人)，而且還有提供全體提升數值的選擇。遊戲中很多細節是會出現不同的畫面，例如在「撞擊對手」時會經常出現違規的警告，被撞擊的球員會出現士氣高漲或受傷的情況；如在出現「CHANCE」字樣的時候按射門掣，便會出現主觀角度的射門畫面。

■被撞擊的球員受了重傷

■出現「CHANCE」字樣，按下射門掣…

■睡著了的守門員？

■香港隊都有！

■變成了主觀角度的畫面

■球員也睡著了…

■敵人罰黃牌，士氣高漲？



AD／FIG／2P
推出日期：未定

By：綠毛小春 維也納

精彩的故事背景

一個在大西洋無人不知的人；一個令大西洋航海者無不恐懼的人；一個世紀的大海盜——CERVANTES(SOUL EDGE的BOSS)。他在得到了SOUL EDGE這兩把魔劍後，被魔劍控制而且將自己所有的部下都殺掉了，然後便回去他自己的跟據地——西班牙的某個港口，他到達港口的村落後立即把所有的村民都殺死了；而在這個時候，CERVANTES和SOUL EDGE才感到滿足了他們的慾望。他們在這場屠殺後到達了一個名為「黑尻尾」亭的廢墟內休息，長久地休息。以便為新生的「魔劍之子」作好準備……

二十年之後，這個有關魔劍的傳説經已傳播至每個國家，有些國家視此劍為救國之劍；有些則説此劍是最強之劍。有不同的人，為了不同的目的而找尋此劍；當中有幸運的人、亦有不幸的人……

角色背景　精彩介紹

南海之伊達男——MAXI 真喜志

他是一名琉球王國的海盜。有一天，他的義兄弟喜屋武在印度的港口，和一眾的海盜在等待他出海，而喜屋武更在這裡認識了�似。喜屋武對�似說「等我的義兄弟回來便一同出海吧」，但是在這時候出現了一班的怪人，於是便和這些怪人打起上來……在只餘下他們兩人的時候，真喜志終於到達了。真喜志便聯同紀哩似一起把眾怪物擊退，但在最後有一名手執巨斧的怪人向喜屋武施下致命的一擊，而且更將紀哩似用作壓制其惡念的「滅法鏡」擊離身上，接著便逃跑了。但是這時紀哩似卻向真喜志攻擊，於是真喜志立即把「滅法鏡」放回他的身上，紀哩似也因此暈倒了；而在這時喜屋武向真喜志說「和紀哩似到西方去吧…去看看更廣闊的世界…」接著便去世了。在這一瞬間，真喜志失去了他的所有，而他亦依喜屋武的遺言和紀哩似共同踏上旅程，同時也發誓要把那手執巨斧的怪人殺掉，為喜屋武報仇。



使用武器：雙節棍
武器名稱：霸汀原
流派：七閃架　破手
年齡：24歲
出生日期：5月1日
家族狀況：雙親去世，有一個名叫喜屋武的義兄弟，視他為親弟兄
出身地：琉球王國
身高：174cm
體重：57kg
血型：O型

封魔之朧影——TAKI 多喜

多喜在得到了魔劍的碎片後便返回了祖國——日本，希望能夠利用魔劍的碎片來重新修理她那經已破裂的愛刀「裂鬼丸」，但是在鑄造的時候發現裂鬼丸和魔劍碎片的相性不合，不能溶入一體。這時她憶起當年其師「斗鬼」被刺客襲擊，欲取其「八兵衛」所賜的迷之靈刀「滅鬼丸」一事，記起八兵衛所説「滅鬼丸是一柄擁有恐怖力量的神秘之刀。」於是多喜便嘗試把滅鬼丸和魔劍碎片溶入鑄造，而這兩種物質竟瞬速同化，而且開始放出黑暗的邪氣，多喜見此不尋常之像便立刻把這柄刀放入一個施了封印的刀鞘內，她自己亦深知不可能控制得了此刀，所以決不使用這凶惡之刀。然而就在這時，有一個手執魔劍的狂戰士的傳説經已傳至日本來了。在這個傳説出現的同時，和魔劍碎片溶合了的滅鬼丸出現共鳴，於是多喜出發去找這另一柄魔劍，希望另一柄魔劍能把和裂鬼丸溶合。



使用武器：忍者刀
武器名稱：裂鬼丸 & 滅鬼丸
流派：夢想拔刀流
年齡：25歲
出生日期：不明
家族狀況：父母、兄弟經已病死
出身地：日本
身高：170cm
體重：53kg
血型：A型





魔人之精兵——ASTAROTH

他第一次睜開眼睛是在一個很廣闊的地方，聽到一些細微的唱詠聲一直唱著，當完全睜開了眼睛的時候便停止了。一個站在高處的男人對他說「從沒有中創造出來」「我已經踏出了邁向神的第一步」而他卻完全不明所以。突然間有很多的記憶從他的腦海流過，而且更一直有一些聲響、感覺不停地流動；恐怖、絕望、黑暗、劇痛、刀光……一直充斥著腦袋。那個男人原來是大神殿中的大神官，也是創造他的人，而這個大神官所下給他的命令是「找尋魔劍SOUL EDGE並取回來」，於是他便拿起巨斧步出了神殿。而那個大神官的咀邊卻掛起輕微的笑意，並道「如神般強大的力量，只要我取得魔劍便可成為神！」就這樣，他——ASTAROTH便踏出了找尋魔劍的一步。

使用武器：巨斧
武器名稱：klsdf py gyst
流派：gikks
年齡：3歲
出生日期：9月3日
家族狀況：無，只是有很多同類作同伴
出身地：不明
身高：193cm
體重：95kg
血型：不明



蒼之惡夢——NIGHTMARE



一直以來都有一個傳說：「在這世界上有一個身穿盔甲，左手拿著一柄長有一隻眼睛的劍，擁有一隻如怪物般的右手，任何看見他那火紅色眼睛的人，不論是強壯的戰士或是弱不禁風的女子，都會被他的劍吃掉了靈魂，而每當吸食了一個靈魂，那柄劍的眼睛都會出現微笑」有很多人都認為這只是一個傳說。但在德國出現怪光後的三年，有人說在入夜的山區農村中，看見山崖上有一個背著月光的騎士，而且眼睛是紅色的！同時期，那裡發生了很多的失蹤、死亡事件……

………父啊！很快便會完成了………

使用武器：SOUL EDGE
武器名稱：SOUL EDGE
流派：SOUL EDGE之記憶(？)
年齡：不明
出生日期：不明
家族狀況：不明
出身地：不明
身高：168cm
體重：95kg
血型：不明



AD／FIG／2P
推出日期：未定

By：綠毛小春 維也納

協力：ZAC



STREET FIGHTER ZERO 3 現在便將所有公開吧！

基本系統！

投技指令有唔同？

投技的指令是控桿推前，按兩個 P 或按兩個 K。

但今集好像會增加投技失敗的動作，如果是真的話在使用時必須十分小心。

有空中受身和地上 DOWN 迴避？

有一點像《私立學園》的系統，而這兩個系統都是有被追擊的危機，所以使用時必須留意對手的動態。

空中受身：按兩個 P 擊。

地上 DOWN 迴避：按兩個 K 擊。

仲有 ZERO COUNTER？

會有 ZERO COUNTER：使出的指令相信沒有變更（擋格時←↙↓＋P 或 K），但預定會消費所有的 SUPER 能源！(但 Xism 沒有)

有 GUARD CRUSH！

如大家有留意我們的公開照片，不難發現每個角色的體力下方，有一條一格格的能源，而這條能源就是GUARD CRUSH系統的能源(留意能源下有GUARD字樣)。這條能源應該會在檔格的時候減少(大概是因應攻擊力的大小而定吧)，減少至零的時候就會出現一瞬間的硬直時間，這系統可能是為了針對那些長時間防守者而設的(這不就與《墮落天使》的GUARD CRUSH系統一樣嗎？)。

什麼是 ISM 系統？

在選擇了角色後，會有三個系統給玩者選擇的，而這三個系統就是以下的「X」、「V」和「Z」ism了。

Xism	Zism	Vism
■只得一種超必殺技，和《S.F.2 SUPER X》時的一樣，如RYU使用「真空波動拳」	■有一招以上的超必殺技，並有三個LEVEL之多	■沒有超必殺技
□超必殺技的攻擊力是最強的	□超必殺技的攻擊力只屬一般	□攻擊力則以招式而定
▲不能使用ORIGINAL COMBO	▲不能使用ORIGINAL COMBO	▲可使用ORIGINAL COMBO
△必須LEVEL全滿(會有「GO」的字樣出現)才可使出	△必須要有LEVEL 1或以上才可使出	△有ORIGINAL COMBO能源就可使用，但會影響ORIGINAL COMBO的時間
◆部份角色多了一些必殺技	◆LEVEL 1的超必殺技，輸入指令後按輕P／K；LEVEL 2超必殺技在輸入指令後按中P／K；LEVEL 3則在輸入指令後按重P／K	◆ORIGINAL COMBO的形式有三種。而出招的方式亦有三種——輕P＋輕K、中P+中K、重P+重K。其中兩種O.C.中可以跳躍
☆沒有特殊技及ZERO COUNTER；移動速度較快	☆有特殊技及ZERO COUNTER	☆有特殊技及ZERO COUNTER

傳成咁都得？招表（未完成）都有！

我們更在網頁上得到「《ZERO 3》幻之招表（未完成）」！現在便登給大家看看吧！

註：▽為SUPER COMBO

CODY

GURIMINA UPPER	↓↙←＋P
RAFYAN KICK	↓↘→＋K
BUTT STONE	↓↘→＋P
BUTT SPREAD	被打 DOWN 時→↓↘＋P
▽(Xism) FINAL DISTORTION	(↓↘→)×2＋P
▽ DEAD END ARROW KNEE	(↓↘→)×2＋K

R.MIKA

FURAINGU BICHI	↓↙←＋P
DAY DREAM HEAD ROCK	近敵時控桿轉一圈＋K，之後連按K
PARADISE HOLD	近敵時控桿轉一圈＋P
WING RESUEAPURE-N	空中→↘↓↙←＋P
▽ RAINBOW HIT RASH	(↓↘→)×2＋P
▽ HEBUNRI DYNAMITE	近敵時控桿轉一圈＋P，之後連按P
▽ (Xism) SATEIN ZUPICHI SPECIAL	(↓↘→)×2＋K
PUNCH	SATEIN ZUPICHI SPECIAL擊中後按P
MOONSAULT PRESS	PUNCH擊中後按P
MISSILE KICK	PUNCH擊中後按K
WING RESUEAPURE-N	PUNCH擊中後→＋P
PARADISE HOLD	PUNCH擊中後→＋K
KiCK	SATEIN ZUPICHI SPECIAL擊中後按K，之後按P／K
SPIN LARIAT	KICK擊中後按P
SPIN DROP KICK	KICK擊中後按K
RAINBOW SUPLEX	KICK擊中後→＋P
DAY DREAM HEAD ROCK	KICK擊中後→＋K

特 正式公開新角色 報

這個星期CAPCOM於自己的網頁(http://www.capcom.co.jp/)公布了這兩個人物及他們的故事背景。現在便讓我們來了解他們吧!

CODY

在《FINAL FIGHT》事件中救出女友至今已經9年了，而在這9年間他卻變了很多，覺得生活十分之平淡沒趣，於是經常在街上將他認為「不順眼」的人痛打一頓，後來更因此而入了獄，其後他的女朋友也離他而去。於是他決定成為逃犯，逃離監獄重回他所喜歡的生活方式。

CODY


■這招是CODY的CRIMINAL UPPER

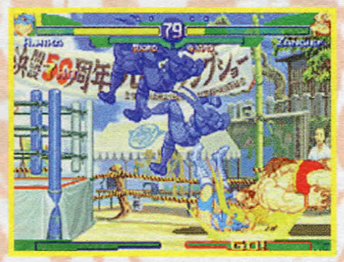

■這是他Zism(?)中的SUPER COMBO「DEAD END ARROW KNEE」

R.MIKA

一直憧憬於「擂台之星」，夢想成為一個出名的女摔角手。而她在從前曾經聽過一個傳言，她一直都記在心中——這就是傳言中的「赤之旋風」ZANGIEF(蘇聯佬)。R.MIKA很想認真地和ZANGIEF打一場，於是乎便成為了一名街頭戰士(STREET FIGHTER)，到處找人挑戰(即找人打架)。




■R.MIKA的站立重拳


■R.MIKA Zism(?)中的SUPER COMBO「HEAVENLY DYNAMITE」



STG／2P
推出日：已推出

BY：綠毛小春 維也納

鳴謝：NAMCO LTD(HONG KONG) LIAISON OFFICE／HIT STYLE LTD.

ALSO AVAILABLE!

ALSO AVAILABLE!

My dream ... soon...

INSERT 5 COINS

TRY 2P COOPERATIVE

He's still alive...

各位射殺開心嗎？

不知道大家有沒有玩過剛到港的《TIME CRISIS 2》呢？有不少的遊戲機中心已經有這個經典的射擊遊戲了！今集的畫面細緻了很多：玩者的視點、站立位置和敵人的出現位置都有明顯的下過心思，令這遊戲的可玩性大大提高了。今集可以玩得十分盡情，《TIME CRISIS 2》是滿分之作。

唔夠時間用？

各位有玩過上一集的話，可能會覺得這遊戲的時間過得很快，很多時都會出現只得三、四秒鐘要過一關的情況(高手則另作別論)；和上一集比較，今集要求的速度低了不少，玩過此作的朋友不難發現在今集中，好像是有玩不完的時間啊！其實這是今集的優點之一，因為今集不再是以「時間累積」的方法進行遊戲，而是在每一關也有一定的時間給予玩者(一般來説有40秒)，玩者只要在這充裕的時間內把敵人解決，在下一關開始時又會回復了所有的時間。

今集有拍檔呀(終於有~~~)

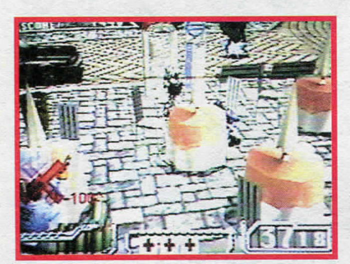
由於上一集沒有2P的幫助，所以在玩此遊戲的時候總是少了很多樂趣；但今集就增加了拍檔的出現，這個拍檔是必然會出現的(就算1P也會有電腦操作拍檔)。如果玩者不小心擊中了拍檔是不會被扣去能源的，只是會減少1000分(是不是鼓勵射擊拍檔？)，不過和友人一起玩的時候，可是會出現很多「互相幫助」、「人性盡表現」的場面，這的確是射擊遊戲的新突破。另外，由於在遊戲中是會有分開行事、分開計時的情況，所以每次1P及2P的行動次序都會不同，所以令到遊戲過程次次不同，十分有趣。

上集BOSS又有佢份？

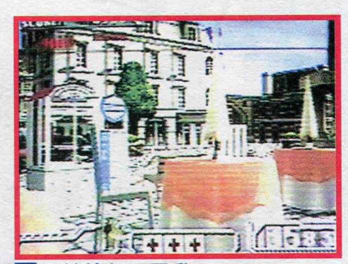
如果大家玩得十分了得(或有機會看DEMO畫面)，將會在第三關尾段看見上一集的BOSS，但不知道他是不是今集的最終BOSS。在今集中他除了學會玩雙槍外，還會以一個新面貌示人—一經過「業務機戰隊」隊員的分析：他由於了解自己是射擊遊戲的歹角，不如把右手改為四管「手」槍，貫徹始終。



■遊戲中會出現分開攻擊



■1P正攻擊2P



■2P被槍擊而震動



■亦會進行圍攻



■又會再度集合

讀友天地

主持：冥界俏郎君

大家好啊～～話出話出出咗好耐都出唔到嘅《讀友天地》今次第一次同大家見面。我哋終於儲到一定數量嘅稿件，今次就同大家分享吓其中兩位讀友嘅畫稿啦！



讀友姓名：CHEMAIN

評語：唔……是《VAMPIRE SAVIOR》的新「人物」Q-BEE哩！畫得不錯啊！無論用線比例及着色都有一定的水準。但要練習一下半透明物件（Q-BEE對翼）及毛毛的表現方法啊！還有的是，以後別要再用銀色(金色也不行！），因印刷出來後會「瘀」，十分肉酸，緊記緊記！給妳75分！



讀友姓名：南

評語：噢，是MARKER着色的哩！色彩感很強，但略嫌未夠仔細，例如背景的紫炎。另外，留白位有少少「撻Q」（草薙京耳下至下巴），下次小心點啊！可以試試用MARKER紙，效果會更加好，信我！給妳70分！

噢～～這個專欄是不定期的，快點寄稿來啊～～



鳴謝：遊戲機城

協力：ZAC、天草四郎　時貞、阿星、COMMAND皇、熾天使

製造商：ARIKA
推出日：已推出
AD／FIG／2P

BY：綠毛小春 維也納

挑我機？係邊個？有新人用嗚！

SHADOW

特殊技

DARK BACK ROLLING　←←

後跳躍的後退移動，用途係乜自己諗啦！

STEP IN UPPER　→＋中P

此招的用途是作快速攻擊之用，如在EXCEL時使用可作拳腳技和必殺技之間的連絡技。

DANGEROUS HEEL　→＋中K

攻擊的判定是中段技，對手不能作下段的擋格，EXCEL時可以CANCEL必殺技。

DARK SHOCK（挑發技）　→↘↓↙←↖↑＋P

如果對手唔打你的話你可以用吓，因為這招在出招後不久就會解除了硬直時間，而SHADOW仍然是在笑的，但這時卻是可以作任何的動作的。


DARK SHOCK

DARK SPACE（空中投）
空中近敵時↑以外＋中或大P

一招沒有什麼特別的空中投，主要是用作對空的攻擊。

必殺技

DARK TACKLE　↓↘→＋P

一招主要用作連接超必殺技的招式，如被對手擋格會出現很大的硬直時間，必須小心使用。

DARK GEYSER　↓↘→＋K

出招慢且硬直時間不短，但攻擊判定長久，此招用作對空為佳。

DARK TOCHEFU　←↓↙＋K

由於出招動作很大，只可作奇襲之用；但收招快而且在命中後可以連接輕P、中P(要目押出，唔係話咁易就出到)。

DARK KICK　空中↓↘→＋K

和天魔空刃腳差異不大，出招快、判定大、收招快，可作連續技的開始技，可後跳使出，十分好用。

DARK SOMERSAULT　空中↓↙←＋K

主要用途是作空對空的奇襲技，主要是用作改變跳躍軌跡之用

SUPER COMBO

☆DARK CRASHER　↓↘→↓↘→＋P（空中可）

唯一可以在空中使用的超必殺技，在不能判斷自己是否在地上時使用為佳。

☆DARK WAVE　↓↘→↓↘→＋K

一招最常用的超必殺技，由於在對手中招後有很長的時間作追打，所以用作連續技的開始技也不錯。

☆DARK NIGHTMARE　小P、小P、→小K、大P

由於只是消費一個超必殺技能源的關係，所以在對手被GUARD BREAK擊中後使用為佳，攻擊力極大。不能擋格的招式。

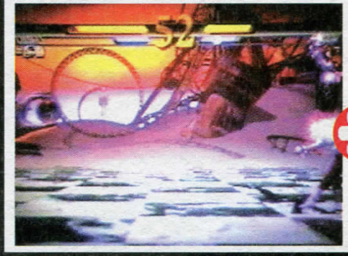
☆DARK ENERGY　↓↙←↓↙←＋K

一招很奇異的超必殺技，出招後的攻擊判定十分長久，而且更有吸力把對手拉近(黑洞？)。

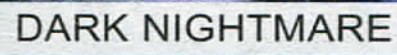
上級連續技推介

1) J重K、下中K、重DARK TACKLE、☆DARK ENERGY
2)DARK TOCHEFU、下中P、中DARK TACKLE、☆DARK WAVE
3)J重K、下中K、中DARK TACKLE、☆DARK WAVE、中DARK TACKLE、☆DARK CRASHER、☆DARK ENERGY

重點：中DARK TACKLE的第3 HIT開始會把對手擊離地面，所以必須在第2 HIT以前CANCEL超必殺技



DARK TOCHEFU



DARK NIGHTMARE




註：(「J」：跳躍、「P」：拳、「K」：腳、「EX」：EXCEL發動、「☆」：SUPER)

擁有 4 LEVEL SUPER COMBO 連續技的人物

KAIRI



特殊技

龍武　　→＋中K

一招用作迴避對手下段攻擊的招式，如是在EXCEL中使用可連接必殺技。

龍舞　　空中↓＋中K

一招新增的必殺技，有如豪鬼的天魔空刃腳十分近似，主要用作連續技的開始技。

修羅閃空　　→↓↘或←↓↙＋PPP或KKK

在出招後會有一段長久的完全無敵時間，和豪鬼的阿修羅閃空相同用法。



龍舞



修羅閃空

必殺技

神氣發動　　↓↘→＋P

十分標準的飛道具，和波動拳用法相同。

魔龍裂光　　→↓↘＋P

和RYU、KEN的昇龍拳相當接近，用途也大同小異。

魍魎渦旋　　↓↙←＋K（可輸入←＋K作追打）

和RYU的龍捲旋風腳相同，以輕、中、重來分別招式的高度。

SUPER COMBO

☆神氣發動　　↓↘→↓↘→＋P

在出招後會放出三個「神氣發動」，可用作抵消飛道具的超必殺技，但在其後作SUPER CANCEL則較為不值。(自己用過就知！)

☆神氣發動（空中）　　空中↓↘→↓↘→＋P

和前作相同，在空中放5 HIT的飛道具，主要用作特襲或SUPER CANCEL之用。

☆豺狼兇手　　↓↙←↓↙←＋P

是一招良好的SUPER CANCEL招式，主要在「神氣發動」後CANCEL使用。

☆雅龍滅蹴　　空中↓↘→↓↘→＋K

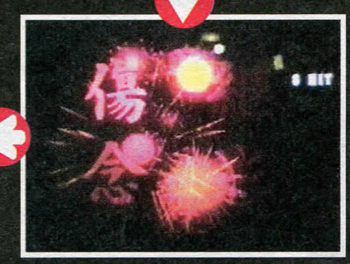
一招空中的奇襲SUPER，但多數在「☆豺狼兇手」或「龍舞」後使出。

☆凶邪連舞（3 LEVEL）　　小P、小P、→小K、大P

在今集必須要在3 LEVEL的情況下方可使用，但威力也相繼提升了很多。不能擋格的招式。









凶邪連舞（3 LEVEL）

上級連續技推介

1) 龍舞、下中K、神氣發動、☆神氣發動　↓↘→↓↘→＋P
2) J重K、下中P、下中K、神氣發動、☆豺狼兇手、☆神氣發動、☆雅龍滅蹴
3) GUARD BREAK(FRIST ATTACK)、J重K、下中P、下中K、神氣發動、☆豺狼兇手、☆雅龍滅蹴、☆豺狼兇手

重點：在☆雅龍滅蹴到達地面的一瞬間CANCEL☆豺狼兇手



蹲下中P



神氣發動



雅龍滅蹴



豺狼兇手

超上級連續技推介(第一話)

相信大家都已經把《EX 2》玩得十分之純熟，但在玩SUPER CANCEL之餘又有沒有玩新的系統——EXCEL呢？其實只要把SUPER CANCEL、EXCEL、GUARD BREAK三者好好運用，便能令對手無所適從，而且有部份的角色更可利用SUPER CANCEL和EXCEL之間的特性，製作出超級的連續技，我們就把這些連續技送給大家作參考吧！(由於版位有限，角色未能盡錄)

註：(「J」：跳躍、「P」：拳、「K」：腳、「EX」：EXCEL發動、「☆」：SUPER)，招式指令請參閱上期「街機皇」。

CHUN LI 春麗——擁有「最強連續技、最高攻擊力」的女性角色

1)飛燕蹴、下中P、下中K、☆千裂腳、☆氣功掌、☆霸山天昇腳
2)EX「J重攻擊、站立重P、站立重K、SPINNING BIRD KICK、 鷹爪腳×3」

3)(4 LEVEL連續技)GUARD BREAK(FRIST ATTACK)、J重攻擊、下中P、下中K、☆霸山天昇腳、輕百裂腳、☆霸山天昇腳、輕百裂腳、☆霸山天昇腳、輕百裂腳(扣去對手9成體力！)

重點：☆霸山天昇腳後的百裂腳必須要出得快，而且必要是用輕百裂腳。








RYU——完全發揮「EXCEL」的神韻

1)J重攻擊、下中P、下中K、重龍卷旋風腳、重龍卷旋風腳、☆真空龍卷旋風腳。
2)J重攻擊、下中K、重龍卷旋風腳、重龍卷旋風腳、☆真昇龍拳。

3)J重攻擊、EX「站立輕P、站立輕K、下中P、下中K、站立重P、站立重K、重波動拳、重龍卷旋風腳、重龍卷旋風腳」、重龍卷旋風腳、☆真空波動拳、☆真空龍卷旋風腳

重點：重龍卷旋風腳後，到達地上時必須立即完成☆真空波動拳的指令







KEN MASTERS——精彩活用「龍卷旋風腳」

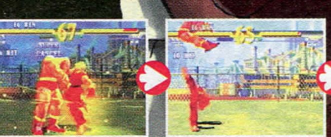
1)J重攻擊、下中攻擊、重龍卷旋風腳、☆疾風迅雷腳(中途停止)、J重P、空中重龍卷旋風腳(3 HIT)。
2)J重攻擊、EX「站立輕P、站立輕K、下中P、下中K、站立重P、站立重K、輕波動拳、重龍卷旋風腳」、☆疾風迅雷腳。

3)J重P、空中重龍卷旋風腳、下中P、下中K、重波動拳、☆昇龍裂破、☆疾風迅雷腳(中途停止)、下中K、☆神龍拳。(DHALSIM、BLANKA以外全部適用)

重點：J重P必須高打點並且立即CANCEL空中重龍卷旋風腳












下期待續

AD/FIG/2P
製造商：SNK
推出日期：已推出
容量：539M

TEXT：KOTARO





全角色技解析、遊戲系統及連續技鑽研・第四回

鳴謝：SNK ASIA LIMITED

協力：三星、維也納、霸王丸、魔城城主天草四郎時貞、ZAC、Agent X · Glen

《REAL BOUT 餓狼傳説 2～THE NEWCOMERS～》總合連續技

RICK STROWD

對手於版邊時，蹲下B · 蹲下C『一』HELION×6(對手會氣絕暈眩)






李香緋

對手於版邊時，詠酒 · 對跳躍攻擊或以COMBINATION ATTACK的↘＋C攻擊判定前端部份擊中對手『一』那夢波×3『一』天崩山






TERRY BOGARD

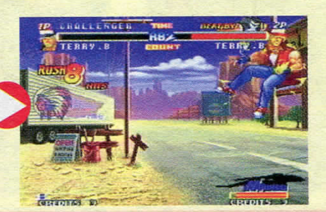
對手於版邊時，↘＋A · 站立C『一』FEINT技(↓＋BC同按)『一』↘＋A · 站立C · 站立C『一』FIRE KICK『一』RISING TACKLE





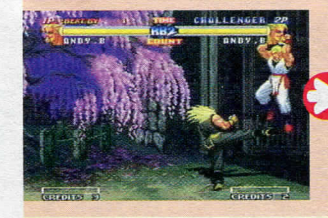

站立C『一』TRIPLE GEYSER『一』BACK SPIN KICK『一』RISING TACKLE



ANDY BOAGARD

以COMBINATION ATTACK的↘＋C攻擊判定前端部份擊中對手『一』昇龍彈×2






望月雙角

對手於版邊時，遠距離站立B・站立C『→』邪棍舞『→』降破『→』遠距離站立B・站立C……






BOB WILSON

對手於版邊時，近距離站立A・站立B・↘＋C『→』ROLLING TURTLE×13～14『→』DANCING BISON






秦崇雷

於單線版面中，　　近距離站立A・站立B・→＋C『→』帝王宿命拳『→』帝王天耳拳






KIM KAPWAN 金家藩

霸氣腳『→』跳起C『→』鳳凰天舞腳






BILLY KANE

對手於版邊上空時，雀落『→』紅蓮殺棍

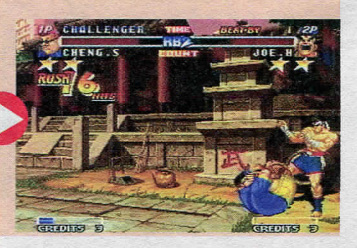





CHENG SIN ZAN 陳鑫山

對手於版邊時，氣雷砲・對空『→』空中C『→』喊叫彈『→』←＋A・站立D『→』破岩擊

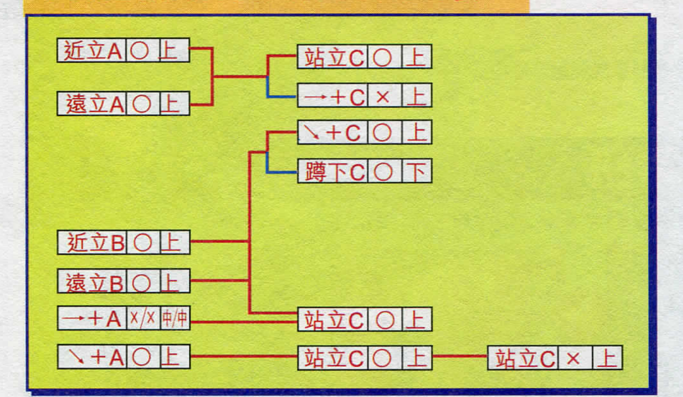


山崎龍二

技指令表	
投技	
亂投	近敵時←or→+C
特殊技	
目潰	倒地時起上時按C掣
擒上	空中B+C
打刺	→+A
昇天	↘+A
必殺技	
蛇使・上段★	↓↙←+A（可按着掣儲擊）
蛇使・中段★	↓↙←+B（可按着掣儲擊）
蛇使・下段★	↓↙←+C（可按着掣儲擊）
蛇騙	蛇使儲擊中按D掣
大蛇	蛇使儲擊至MAX時放手
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+B
淬火	→↓↘+B
倍返	↓↘→+按着C掣
倍返（充電）	↓↘→+C
制裁之匕首☆	→↓↘+A
爆彈PACHIKI	近敵時→←↓↑+C
禁止	↓↓+C
超必殺技	
GUILLOTINE	→←↙↓↘+BC同按
潛在能力	
DRILL	近敵時控桿轉一個圈+C
DRILL Lv 2	DRILL中山崎龍二喊叫時C掣連打5～8次
DRILL Lv 3	DRILL中山崎龍二喊叫時C掣連打9～12次
DRILL Lv 4	DRILL中山崎龍二喊叫時C掣連打13次以上
DRILL Lv 5	DRILL Lv 4成立後山崎龍二喊叫時ABC同按

COMBINATION ATTTACK表



概念特性

必殺技優點性能大多被保留的山崎龍二，通常技方面沒有太大改變，仍以迴避攻擊、站立與蹲下的輕拳和重擊作為主軸，但要當心重擊落空後會遭受反擊。而必殺技「制裁之匕首」經改良後強化了不少，還有中段特殊技「打刺」的二段COMBINATION特性，亦令其攻擊實用了不少。

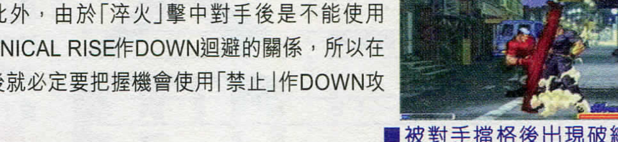
重點技解析

SADOMASOCHISM



同樣不能反擊下段技，而出招與收招時的空隙亦較前作為大，對於小跳躍攻擊起不了作用，而且不能反擊對主線的大威力攻擊，所以實用性被削弱了不少。

淬火



新追加的中段必殺技，雖然出招並非迅速，但以通常技和COMBINATION連接使用，則可彌補性能上的缺陷。此外，由於「淬火」擊中對手後是不能使用TECHNICAL RISE作DOWN迴避的關係，所以在得手後就必定要把握機會使用「禁止」作DOWN攻擊。

■被對手擋格後出現破綻是此招最大的缺點

制裁之匕首



出招快、空隙少，是最基本的連續技用之必殺技，除對手在版邊時，其他情況下使用亦不易被反擊，因而可以連續使用。

禁止



舊有DOWN攻擊「凹」的改良版，特點就是對於未有倒地的對手時不存攻擊判定，由於出招慢，加上距離短，而且太容易使用TECHNICAL RISE作迴避，所以不在對手身旁時不能使用。不過，由於GUILLOTINE、DRILL、淬火擊中對手後不能TECHNICAL RISE作DOWN迴避，所在這幾種情況下使用「禁止」對手便不能逃走。

■利用必殺技擊中對手後能TECHNICAL RISE作DOWN迴避的特性，由於TECHNICAL RISE存有被攻擊判定的弱點，所以以二擇作狙擊就成為其中的戰略點

GUILLOTINE



比起前作對空性能被削弱了不少，令其主要仍集中於COMBINATION ATTACK吹飛對手後作連續技使用，但中段特性的實用程度則見仁見智。

DRILL

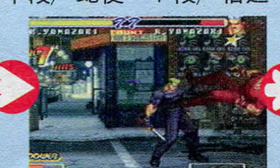


判定範圍不算廣的指令投式潛在能力，其中本作更追加Lv 5的「DRILL」，攻擊力比Lv 4的還要大，但達成條件極為繁複，所以要確定命中亦並非一件易事。

連續技鑽研

對手於版邊時，空中C『→』近距離站立A×2・站立C『→』制裁之匕首（『→』禁止）／蛇使・中段／蛇使・下段／倍返







對手於版邊時，空中C『→』近距離站立B・↘+C『→』淬火／GUILLOTINE『→』禁止







對手於版邊時，空中C『→』近距離站立A×2・↘+C『→』淬火或GUILLOTINE（『→』禁止）／蛇使・上段





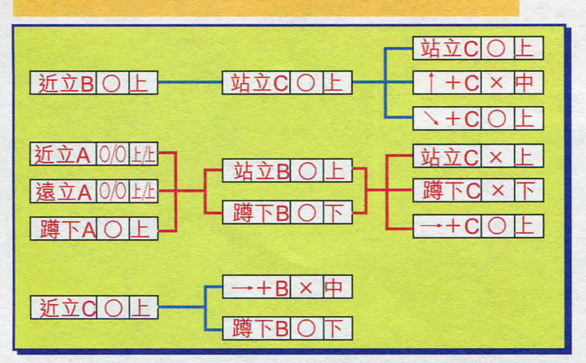


秦崇雷

技指令表

投技	
發頸龍	近敵時← or →+C
特殊技	
龍殺腳	→+B
必殺技	
帝王神足拳	→→+A
真 神足拳	→→→+A
輕・帝王天眼拳★	↓↘→+A
重・帝王天眼拳★	↓↘→+C
輕・帝王天耳拳☆	→↓↘+A
重・帝王天耳拳☆	→↓↘+C
帝王漏盡拳★	↓↙←→+C
龍轉身（前轉）	↓↘→+B（可按着掣儲勁）
龍轉身（後轉）	↓↙←+B（可按着掣儲勁）
超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC同按（可按着掣儲勁）或連打C掣
潛在能力	
帝王龍聲拳	→←↙↓↘+C

COMBINATION ATTTACK表

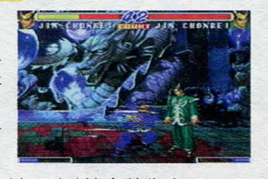


概念特性

以詭計多變之技倆迷惑對手的秦崇雷，由於通常技能力改變不大，所以重擊仍是近中距離的主力。至於必殺技方面，「帝王天眼拳」追加連續效果的特性，令其於牽制上有着很大的優勢，主軸突進技「帝王神足拳」由於硬直時間加長，因而要在確定命中時才好使用。

重點技解析

帝王神足拳



「帝王神足拳」和「真 神足拳」的相違點除了在於攻擊距離上之外，落空時的硬直時間前後亦有所不同。但是被對手擋格後「真 神足拳」比「帝王神足拳」的硬直為少，所以在於移動和攻擊手段上，「真 神足拳」就會較為有用，而「帝王神足拳」則作為連續技使用。

帝王天眼拳




形式與前作相異，輕的「帝王天眼拳」速度較慢，硬直時間較短，而重的「帝王天眼拳」速度則較快，硬直時間亦較長。其中，最大的特點就是可以在輕「帝王天眼拳」未消失前，再次使用重的「帝王天眼拳」作連續攻擊，在遠距離牽制上十分有效，但就要小心近中距離下會被對手施以反擊。

帝王漏盡拳



基本與其弟秦崇秀的相類，但出招和硬直時間更長，而且能吸收的體力亦有限，實用不高的必殺技。

龍轉身



轉動時由於存有被攻擊判定的關係，所以只能迴避對手的上段攻擊。「龍轉身」的特點就是硬直時間極短，對手還是剛剛解除防禦硬直的時候，便能透過按掣時間的長短令移動距離加長，通往對手背後使用通常技解除「龍轉身」的硬直時間施以突襲。

帝王宿命拳

改良後的「帝王宿命拳」，利用特定條件和按掣的方法，令性能上作出不同的改變。在通常的情況下，會發出與「帝王天眼拳」相類的黃色氣彈，最多可連射三發，但就要視乎POWER GAUGE量而彌定氣彈的發數，目測的硬直時間頗長，對於牽制攻擊非常實用。至於以按着掣使出的「帝王宿命拳」，是以無判定放出攻擊，待放開掣後攻擊判定才會出現，而用途亦變得十分廣範。




帝王龍聲拳



出招略慢，可是起手式無敵時間極長，令迴避對手後反擊的情況大大提昇。

連續技鑽研

帝王宿命拳（儲勁至對手背後）『→』帝王龍聲拳





空中C『→』近距離站立B・站立C・↘+C『→』帝王神足拳／真 神足拳／帝王天眼拳／帝王天耳拳





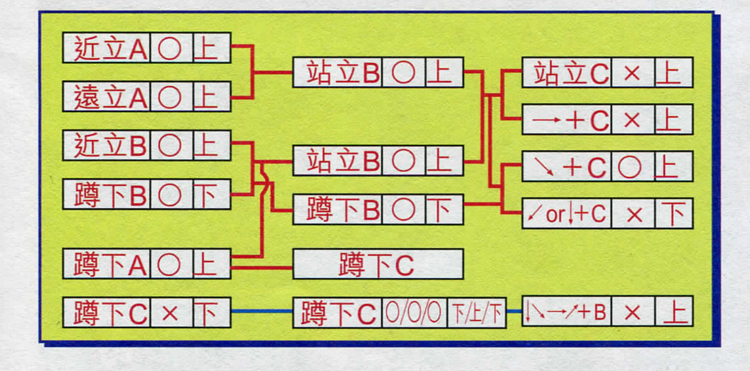
帝王宿命拳（儲勁至對手背後）『→』近距離站立B・站立C・↘+C『→』帝王天耳拳／帝王神足拳／真 神足拳／帝王天眼拳／




DUCK KING

技指令表	
投技	
ROLLING NECK THROW	近敵時←or→+C
特殊技	
NEEDLE LOW	↘+B
MAD SPIN HAMMER	→+A
SHOCKING BALL	對手倒地時↓+C
必殺技	
輕・HEAD SPIN ATTACK★	↓↘→+A
重・HEAD SPIN ATTACK★	↓↘→+C
OVER HEAD KICK	重HEAD SPIN ATTACK中按C擊
FLYING SPIN ATTACK	空中↓↙←+A
DANCING DIVE☆	↓↙←+B
REVERSE DIVE	DANCING DIVE中↓↘→+B
BREAK STORM	→↓↘+B・B連打
DUCK FEINT・空	空中↓↓
FLYING SPIN ATTACK 2	DUCK FEINT・空 中↓↙←+A
DUCK FEINT・地	DASH中↘+C
CROSS HEAD SPIN	於副線上↑↓+D
DIVING PUNISHER	DUCK DANCE・LEVEL 1後空中↓↙←+BC同按
ROLLING PUNISHER	DUCK DANCE・LEVEL 2後↓↘→+BC同按
DANCING CALIBER	DUCK DANCE・LEVEL 3後↓↙←+BC同按
BREAK HURRICANE	DUCK DANCE・LEVEL 3後→↓↘+BC同按
超必殺技	
CRAZY BR	BREAK STORM擊中對手時 空中←↙↓↘→+BC同按
BREAK SPIRAL	近敵時控桿轉一個圈+BC同按
BREAK SPIRAL BR	空中近敵時←↙↓↘→+BC同按
潛在能力	
DUCK DANCE・LEVEL 1	→←↙↓↘+C
DUCK DANCE・LEVEL 2	DUCK DANCE・LEVEL 1中連打C擊四次
DUCK DANCE・LEVEL 3	DUCK DANCE・LEVEL 2中連打C擊四次
DUCK DANCE・LEVEL 4	DUCK DANCE・LEVEL 3中連打C擊四次
SUPER PUMPING MACHINE	DUCK DANCE・LEVEL 4後→↘↓↙←+C

COMBINATION ATTTACK表



概念特性

必殺技五花八門的角色DUCK KING，整體能力上較前作為強，其中通常技、迴避攻擊和COMBINATION的性能略有提昇，連接上「HEAD SPIN ATTACK」和追加技「OVER HEAD KICK」對於地上戰中佔着優勢。至於下段特殊技「NEEDLE LOW」由於空隙及被攻擊判定少，所以作為針對中距離戰或對空之用則非常有效。

重點技解析

BREAK STORM



又一出招時持有無敵狀態的實用對空技，雖然出招時間比較慢，但是通常的情況下擊中對手時除可以連打作追擊之外，當體力閃紅或持有S.POWER時更可追加超必殺技「CRAZY BR」，令攻擊力增加。

DUCK FEINT・空



空隙少、容易使用的招式，適用於小跳躍中使用，有着誘敵令其對空技落空之效果，而至於追加技「FLYING SPIN ATTACK 2」性能上較差，所以不宜經常使用。

CROSS HEAD SPIN



出招時持有短暫的無敵狀態，攻擊判定極強，能擊潰近距離下對手的對副線攻擊。

BREAK SPIRAL



限制密着狀態下使用，攻擊力大，由於指令上的改變，所以用途上亦廣範了很多。

DUCK DANCE



以連打回數來彌定必殺技「DIVING PUNISHER」、「ROLLING PUNISHER」、「DANCING CALIBER」、「BREAK HURRICANE」和潛在能力「SUPER PUMPING MACHINE」的使用之招式，出招時有攻擊判定，能令對手氣絕暈眩，但由於提昇LEVEL需時極長，令對手有機會反擊。

連續技鑽研

空中C『→』蹲下C・蹲下C(4 HIT)『→』SUPER PUMPING MACHINE





空中C『→』近距離站立B・站立B・↘+C『→』BREAK STORM『→』CRAZY BR『→』SHOCKING BALL





空中C『→』近距離站立B・站立B・↘+C『→』BREAK STORM連打『→』輕HEAD SPIN ATTACK/ SHOCKING BALL

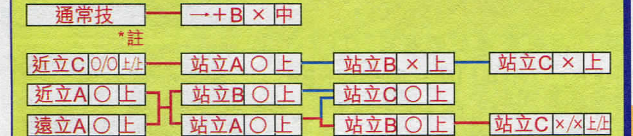




KIM KAPWAN 金家藩

技指令表	
投技	
体落	近敵時←or→+C
特殊技	
NERICHAGI（切腿）	→+B
必殺技	
飛燕斬☆	↓儲↑+B
輕・半月斬★	↓↙←+B
重・半月斬★	↓↙←+C
飛翔腳	空中↓+B
戒腳	飛翔腳中↘+B
空砂塵	↓儲↑+A
天昇斬	空砂塵中↓+A
霸氣腳★	↓↓+B
超必殺技	
鳳凰天舞腳	空中←↙↓↘→+BC同按
潛在能力	
鳳凰腳	↓↙←↙→+C

COMBINATION ATTTACK表



＊注…遠距離站立C、蹲下A、對主線攻擊、迴避攻擊除外

概念特性

性能上改變極多的金家藩，因為本作的COMBINATION ATTACK加入了很多限制，令其只能以站立通常技為主軸，利用最基本的牽制敵人，而蹲下通常技的連係就大幅被分化，形式上亦有所限制。至於特殊技「NERICHAGI」能自由於通常技後連接使用，作出不意的中段攻擊，比起單發使用更為實際。另外，由於金家藩的對副線攻擊收招時間較快，因而在特定的情況下可連續使用對副線攻擊，造出連續的效果。

重點技解析

飛燕斬

出招的無敵狀態依然健在，而輸入指令中上方向要素不同移動位置亦有相異，但攻擊判定就修狹了很多，相對令對橫距離上縮短，除非能確定截擊對手，否則不宜經常使用，作為主要對空攻擊。此外，追加技「天昇斬」也被刪除了，大幅削弱攻擊力和連續能力上的特性。



半月斬



輕重「半月斬」的優劣，除了在於攻擊距離上之外，連續組合的性能和漏洞上亦有所不同，因而可作為奇襲之用。

空砂塵



指令和形式亦改變的「空砂塵」，性能上的變化也有不少，除了刪去無敵狀態之外，對空能力亦被削弱，主要作為連續技之用，而速度快和持有追加技「天昇斬」的特性，就是其最大的優點。

霸氣腳



固有的下段技「霸氣腳」，前作中能抵消飛行道具的特性今次則被刪去，但新追加的特性就是擊中對手後能作各種追打攻擊。

鳳凰天舞腳



元祖《REAL BOUT餓狼伝説》中能連接空中通常技的特性今回再次復活，但要注意打點太低時會被對手反擊，而且與「飛翔腳」同樣是不存中段屬性。

鳳凰腳



對比起前作突進距離縮短，但被對手擋格後的硬直則相對減低，不易被對手反擊。此外，由於出招時有短暫的無敵時間，能穿透飛行道具和對空擊中對手，實用性亦大大增加。

連續技鑽研

空中C『→』近距離站立C．站立A『→』重半月斬





空中C『→』近距離站立C．站立A．站立B．站立C『→』空砂塵『→』天昇斬





空中C『→』近距離站立C．站立A『→』霸氣腳『→』鳳凰腳

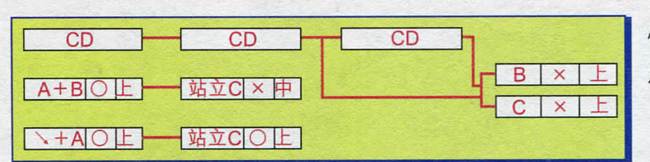




TUNG FU RUE 糖胡蘆

技指令表	
投技	
裂千掌	近敵時← or →＋C
特殊技	
右降龍	↘＋A
必殺技	
衝波★	↓↘→＋A
輕．箭疾步★	↓↙←＋A
重．箭疾步★	↓↙←＋C
擊放	↓↘→＋C（可按着掣儲勁）
裂千腳☆	→↓↘＋B
超必殺技	
旋風剛拳	→←↙↓↘＋BC同按
潛在能力	
大擊放	→←↙↓↘＋C

COMBINATION ATTTACK表



概念特性

前作與本作相比，糖胡蘆整體性能絕對是削幅最大的角色，其中實用的必殺技被刪去這點不提，就COMBINATION ATTACK被削得體無完膚，便可略知其連係性的強弱，對於通常技使用上有着很大的障礙。



■雖然連續挑發COMBINATION中的「BRAVO裂千腳」和「KHOROSHO箭疾步」速度和攻擊力大，可是不能活用於通常技之中是最大的缺點

重點技解析

衝波

歸於原點，沒有了前作的「大衝波」，改為使用性能較低的「衝波」。雖然近中距離牽制性高，但因為出招慢被對手防禦後會有所不利，令其限制於確定命中時的連續技使用。



箭疾步

主軸型的突進技，輕的「箭疾步」速度快，收招着地後也可再次進攻，是牽制和迴避攻擊後的最佳選擇。反之，重「箭疾步」移動距離較長，出招需時，但是若以判定前端擊中對手後亦不易受反擊，加上命中後會吹飛對手，能以不同必殺技作追打攻擊是此招的最大優點。



擊放

指令形式有所改變，而技性能上亦有大幅變化，其中巨大化時會出現攻擊判定，而將按掣後放開後，其他的判定才會發生，有效性能並不算高，較為中看不中用的招式。



裂千腳

出招時持有極長的無敵狀態，以速度快的特性活用於連續技之中，所以適用於對空和截擊之用，但就要注意攻擊落空時破綻頗大。



大擊放

出招速度快及持有無敵狀態，能截擊對手和作連續技使用，雖然被擋格時硬直時間頗長，但利用最後一擊中段的特性，令全不知情的對手茫然受襲。



連續技鑽研

空中C『→』↘＋A／ 近距離站立A．站立C『→』箭疾步／ 衝波／ 裂千腳／ 大擊放





近距離站立C『→』FEINT技 (eg. ↓＋BC同按)『→』站立A『→』箭疾步／ 裂千腳





重箭疾步／ KHOROSHO箭疾步『→』裂千腳『→』大擊放

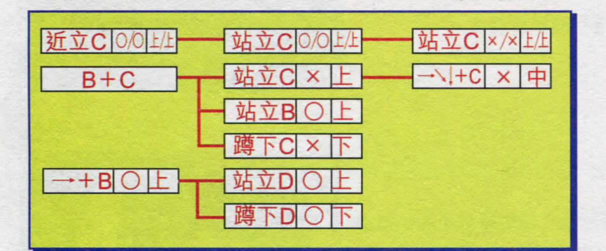




LAURENCE BLOOD

技指令表	
投技	
MATADOR BUSTER	近敵時← or →＋C
特殊技	
TORNADO KICK	→＋B
OLEI	B＋C
必殺技	
輕·BLOODY SPIN	→↘↓↙←＋A
重·BLOODY SPIN	→↘↓↙←＋C
BLOODY SABE	←儲→＋C
BLOODY MIXER	A掣連打
BLOODY CUTTER☆	↓儲↑＋C
超必殺技	
BLOODY FLASH	→←↙↓↘＋BC同按
潛在能力	
BLOODY SHADOW	→←↙↓↘＋C

COMBINATION ATTTACK表



近立C O/O 上/上	站立C O/O 上/上	站立C ×/× 上/上
B+C	站立C × 上	→↘↓+C × 中
	站立B ○ 上	
	蹲下C × 下	
→+B ○ 上	站立D ○ 上	
	蹲下D ○ 下	

概念特性

以速度和攻擊力取勝的LAURENCE BLOOD，雖然通常技和COMBINATION ATTACK被修改了不少，但必殺技等性能上大多有增無減，令其成為中距離上佔盡先機的角色。



■眾多角色中，就只有LAURENCE BLOOD的特殊技「TORNADO KICK」速度能與通常技媲美

重點技解析

BLOODY SPIN

指令上有所改變，出招速度較前作為慢，而且被對手防禦後亦易受反擊，所以令其集中於中遠距離奇襲、連續技和BREAK SHOT使用之上。



BLOODY SABE

攻擊距離範圍上增加，作為遠方牽制之用，除能抵消飛行道具之外，更可作連續技使用，對於身型高大的角色佔着一定優勢。



BLOODY MIXER

新追加必殺技，利用連打來延長持續時間，對空和對橫判定性能不高，而且攻擊力低，即使多段擊中對手，所能耗損的亦不大。



BLOODY CUTTER

出招時間較前作更快，無敵狀態時間短，但判定發生時間極長，所以適用於對空和連續技之用。



BLOODY FLASH

形式與前作相同，但指令則有所改變，令使用頻度大大提高。



BLOODY SHADOW

新追加的潛在能力，出招時持有無敵狀態，由攻擊判定發生直至完結為止，對於地上戰截擊對手和連續技使用上有着十足的把握，而對空效果上就可以作為追打之用。



連續技鑽研

空中C『→』近距離站立C·站立C『→』BLOODY SABE/ BLOODY MIXER/ BLOODY FLASH/ BLOODY SHADOW





空中C『→』近距離站立C·站立C『→』BLOODY SPIN『→』BLOODY CUTTER




對手於版邊時，BLOODY MIXER『→』目押站立或蹲下A『→』BLOODY SHADOW





HYPER  WORLD

主持人：SNK ASIA LTD.的JIRO SAN & KYOU SAN

VOL.1

拳皇98情報站
K.O.F. FOREVER PROJECT
第一彈

SNK PRIVATE SHOW

日期：98年7月中旬

地點：九龍尖沙咀華美達酒店

時間：10：30 am～2：30 pm（業內人仕）
2：30 pm～5：00 pm（一般限定100名）

「一般限定100名」參加方法：

凡購買於98年6月尾（28至29日左右）發售的NEO GEO CD版《METAL SLUG 2》的人仕均可參加。

請將貼在盒面上的「原裝行貨」印花，連同收據（影印本都OK）及姓名、地址、電話、身份證號碼，於98年7月3日前親自交到或寄往九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈第一期807號室SNK ASIA LTD.

信封面請註明「SNK PRIVATE SHOW」負責人收。

如人數多過100名，本公司將進行抽選及會在本雜誌上發表。

■認住哩張貼紙嘞！！

原庄CD原庄CD原庄CD原庄CD原庄CD原庄CD原庄CD

抽獎印花

SNK ASIA LTD.

SNK廣播站

JIRO：哈囉！大家好嗎？又在SNK廣播站上跟大家見面了啦！ 我想各位都已知道我們將有一部16 bit的手提遊戲機《Neo Geo Pocket》發售吧？

KYOU：對呀！而且《拳皇》將會是首五隻遊戲中的其中一隻添！那以後大家不單止可以在遊戲機中心或家中玩，現在更可以隨時隨地跟其他人對戰了！

JIRO：其實，除了格鬥對戰以外，還有很多其他種類的遊戲將會推出。今年，還會有多幾個64 bit遊戲推出哩！而且，我還希望可以集合班喜歡SNK出品、遊戲的朋友（有男有女），然後搞些活動。

KYOU：唔……希望不久將來可以實現啦！呀！《拳皇98》的情報呢？

JIRO：哎吔！弊傢伙，冇位添……（待續）



募集中！

(1) 投稿：SNK遊戲中的人物繪畫（尺吋：A4以內）

(2) 論文：初次認識SNK遊戲的感想

第一期截止日期：6月19日

發表日期：7月3日於本欄內

金獎可得Neo Geo手錶一隻

銀獎可得《拳皇96》T恤1件，日本原裝草薙京貼紙一張

銅獎可得日本原裝霸王丸、TERRY貼紙各一張

(3) 讀者意見：我對《HYPER NEO GEO WORLD》的意見

(4) SNK Q & A：歡迎讀友來信詢問有關NEO GEO的問題

註：請各位來信或FAX來時註明閣下之姓名、電話及地址

街機信箱（暫名）

主持：冥界俏郎君



我會不日開設冥界遊戲機中心，各位先生、女士多多幫襯！呵呵呵...

想打比賽嗎？

冥界俏郎君：

我是第一次寄信來的，請務必刊出，謝謝。我不知道是不是街機的問題，但是以下的問題都是一些在街機有推出過的，所以如果我寄錯了的話煩請轉交至有關部門，謝謝。

1)請問《STREET FIGHTER ZERO》、《ZERO 2》有沒有什麼利害的連續技？我是玩家用版的，想重溫這經典之作，你們會再刊出嗎？

2)如《STREET FIGHTER ZERO》、《ZERO 2》玩得很叻，對那將推出的《S.F.ZERO 3》有幫助嗎？我真的很想《S.F.ZERO 3》玩得好。

3)請問《拳皇98》會何時到港？玩《拳皇97》對《98》有沒有幫助？

4)你們知不知道《拳皇98》和《S.F.ZERO 3》會不會有比賽？如果會，大概在多少月舉行？

5)SNK的《餓狼R.B.2》有沒有使用隱藏人的秘技？

6)為什麼你們《S.F.ZERO 3》的資料大多是傳聞？你們不是有CAPCOM給予的資料嗎？

7)請問《S.F.3》會不會移植到家用機？如果會，是那一部機？

祝銷量上升

小鬼上

小鬼：

您沒有寄錯呀，您的問題是和街機有關的，看來您很想參加比賽吧，加油。

1)想回顧《STREET FIGHTER ZERO》、《ZERO 2》的連續技？我們正在製作一本別冊，那裡會找到您想要的答案，請密切留意。

2)不可以說有很大的幫助，但是如對《ZERO》系列有認識，在《ZERO 3》的初期會快人一步的，您可以努力地重溫呀。

3)《拳皇98》大概會在七月下旬推出(日期不能肯定)，《拳皇》系列一直以來都是給人很多新玩法，所以玩《拳皇97》叻的人並不一定是玩《拳皇98》叻的，但一定快上手過沒有玩《拳皇》的人。

4)您所說的都是大作，跟據推理必然會有比賽的。(進入了金田一模式，呵呵呵)

5)暫時就沒有，如果您有秘技的話請通知我們，重酬。

6)CAPCOM當然有給予我們一定的資料，但是我們在坊間聽到很多可信性不低的傳聞，當然第一時間告訴各位讀友。

7)暫時沒有收過有關的資料，但是移植的可能性不低(據估計)。

祝小鬼大成

冥界俏郎君覆

未考到博士

TO：冥界俏郎君博士

HELLO！好開心能夠比冥界俏郎君博士睇中而讀這封信，由於愚民對GAME認識一知半解，但又非常沈醉玩GAME，故此希望冥界俏郎君博士能解答愚民的問題，愚民定必做牛做馬為博士報犬馬之勞！THANK YOU！！

1)《STREET FIGHTER ZERO》與《STREET FIGHTER ZERO 2》係用什麼底板呢？

2)CAPCOM的CP1機板、CPS機板、CP2機板與CP3底板出過什麼GAME呢？(望能仔細列出)

3)我可以在H.K.那裡能買到「街機轉換器」——「SUPER GUN呢？至於機板方面又可以在H.K.那處買到呢？

4)以博士之見，如果玩SEGA機板的話，會選擇直接買底板還是留待「DREAMCAST」移植板呢？

5)在那可買回SNK公司較早前的日版盒帶呢？(在合理的價錢下，因我在「王」X廣場見到日版拳皇94賣港幣$2400)

最後我非常高興貴 刊增設「街機皇」，因愚民常留意街機GAMES，但本地GAME MAGAEINE則比較少說，令我經常為買「GAMEST」而頭痛，現在終於有本地GAME MAGAEINE有專為街機而設的專刊，興奮萬分！還有愚民有少少提議，就係希望貴 刊在介紹GAME的時候，說明這GAME係用什麼底板，那就完美極了！！

P.S. 如果想在家中享受電車GO！和電車GO 2！的話，要幾多銀兩呢？

祝GAME PLAYER MAGAEINE，GAME PLUS，HYPER PC PLAYER，MIX IDOL等書到我80歲時教個孫睇！

SNK迷：小笠原 和夫敬上

小笠原 和夫：

我還未考到博士啊，而且回答讀友的問題是我的喜好，不用做牛做馬的，哈哈。你畫的公仔相當不錯，有機會的話寄一些有關街機的畫稿來給我們看看好嗎？多謝你喜歡「街機皇」的出現，我們是會以「GAMEST」為目標的，你可以不再為買「GAMEST」而頭痛了，看我們不是很好嗎？(廣告)呵呵呵。

1)《STREET FIGHTER ZERO》與《STREET FIGHTER ZERO 2》都係用CPS 2底板的。

2)要全數列出就很困難的了，因為CPS(= CP1)的底板是CAPCOM最早開發的底板，也可以說是CAPCOM早期遊戲的共通底板，我又如何把這些遊戲全數列出呢？版位有限的關係，列出一些較經典的遊戲吧！CPS中最經典的可說是《STREET FIGHTER》、《FINAL FIGHT》；而CPS 2的經典之作可以說是《STREET FIGHTER 2》、《SUPER STREET FIGHTER 2》、《SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO》、《STREET FIGHTER ZERO》、《STREET FIGHTER ZERO 2》、《VAMPIRE HUNTER》、《VAMPIRE HUNTER 2》、《VAMPIRE SAVIOR》、《POCKET FIGHTER》、《MARVEL SUPER HERO VS STREET FIGHTER》、《MARVEL VS CAPCOM》；使用CPS 3的有《RED EARTH》、《STREET FIGHTER 3》、《STREET FIGHTER 3 2nd IMPACT》。

3)你可以在「心水保」的「GO DUNN」商場內找找，只要你是在辦公時間內去那裡，要找到是不難的。

4)SEGA的街機底板是比較昂貴的，所以還是先看看新主機的實力較好。

5)你同樣可以在「心水保」的「GO DUNN」商場內找到，而拳皇94的日版盒帶的價錢是港幣$2000上下。

你的提議我們會考慮的，留意下期吧！呵呵。《電車GO！》和《電車GO 2！》是可以等家用版的，如果要用街機的機板玩，大概要你很多的銀兩(足以令你在遊戲機中心玩至「電車GO 3」面世)。

祝 你個孫身體健康

冥界俏郎君覆



■這就是CAPCOM的「CPS 2」底板

■這就是用以接駁底板的「SUPER GUN 2」



■這是日本版的「CPS 3」底板，是有CD ROM的



■而這是SNK的「MVS」底板



今期有料爆（←期期都係咁講㗎啦）！！

越嚟越多人嘞！

近排大家仲有冇玩哩個《STREET FIGHTER EX 2》呀？玩成點先？話時話，相信有部分機友都試過遇見過隱藏人「SHADOW」㗎啦？點樣先至可以見到佢？確實嘅條件小弟到家陣都仲未係咁清楚，只係知道如果有幾個PERFECT、一個ROUND都未輸過、兼且有一ROUND係三LEVEL SUPER FINISH(即係打死電腦時見到「九星連環」嘅奇境)，咁喺打最後大佬GARUDA之前，哩個SHADOW就會出嚟挑你機㗎嘞。至於點先可以用到佢？係咪要等時間？要等幾耐？對唔住，暫時唔知，但係日本嗰邊已經有得用，而且仲有埋第二個隱藏人KAIRI用添(連招表都有嘞)。相信分分鐘大家見到哩版稿嘅時候，各大小機鋪都已經有佢哋嘅影踪㗎嘞。不過講開又講，都唔知點解個KAIRI會走返出嚟，上集咪話佢已經俾個「解除血之封印嘅HOKUDO」，即係佢個妹推咗落山㗎明明，乜解救今集又會出返嚟？又死唔去？個SHADOW就話係SKULLOMANIA嘅死對頭，所以就有得出場啫……雖然話個SHADOW啲招同SKULLOMANIA有啲似，但係就有少少唔同，尤其是招甚麼DARK TOCHEFU，雖然似SKULLOMANIA招SKULLO TOKACHEFU，但係對手中招後係唔會DOWN嘅，而且仲可以即刻駁招玩連招㗎，都咪話唔惡；仲有佢招SUPER COMBO DARK WAVE，對手中緊招嘅時候佢就已經可以郁，你一路中招佢就一路郁你，實在太過分嘞！未講完呀，佢另一招SUPER COMBO DARK ENERGY，話就話同SKULLO ENERGY好似，但係出招嘅時候如果係打唔中對手，個「光球」係會吸對手過嚟嘅，有冇搞錯先？不過小弟相信，如果有得用哩隻嘢嘅話都應該幾過癮，而且應該幾屈添。希望快啲有得用啦！咁另外嗰兩個隱藏人NANASE(七瀨)同埋GARUDA幾時先有得用呢吓？但係又有傳聞話，當GARUDA都有得用嘅時候，下一個會出現嘅人物就係豪鬼！都唔知信佢唔信好？不過又係例牌嗰句，小弟一有新料就即刻報俾大家聽㗎嘞，OK？



未話幾時出就話要DELAY？

講咗好耐都仲未出到嘅《STREET FIGHTER ZERO 3》究竟有啲乜嘢新料到？除咗公布咗會有着咗監犯衫嘅CODY同埋另一個「大山少女」R.MIKA哩兩個新人物之外，都好似冇乜新料到喎。嗱，其實喺5月5號，CAPCOM喺日本搞咗個SHOW，咁佢哋就公布咗會出哩隻GAME啦。然之後，佢哋就將隻GAME擺咗去大坂某機鋪做試版，所以我哋有好多「傳聞」都係我哋啲有去過玩嘅日本線人們話俾我哋知嘅(現代通訊真係方便，足不出戶能知天下事呀真係)。咁有幾真就見仁見智嘞。但係早排，嗰部試版忽然唔見咗！點解呢？據小弟喺CAPCOM入面嘅線人透露，隻GAME攞咗去改啲嘢。咁改乜呢又？佢話係改系統，所以隻GAME會比原定發售時間遲3個星期至一個月先至出得，即係要DELAY啦(但係仲未話幾時出喎)！不過照小弟嘅理解，線人所講嘅「改系統」，應該係指「調較系統」先啱。點解？大佬，我叫你改咗個系統佢，仲要你喺3個星期至一個月內搞掂，你話掂唔掂先？所以小弟覺得應該係調較個系統先啱。大家都應該留意到，最近公布嗰啲圖片入面，能源棒下邊嗰條「神秘棒」上面家陣已經加上咗一個叫做「GUARD」嘅字樣啦？哩幾隻字以前喺冇㗎！唔信你可以睇返早兩期《街機皇》。相信哩隻GAME嘅系統呀，招式呀、人物等等都唔會有乜大變，同我哋之前收到嘅「傳聞」內容差唔多。如果閣下唔信，可以等隻GAME出咗之後睇吓係唔係？(你唔信小弟又為乜睇哩版？)

SNK又有新搞作

話時話，SNK嗰邊一路都唔公布啲《拳皇98》料，但係近排就係咁公布其他料。好似話遲吓會有隻64 bit鎗GAME《BEAST BUSTER》，同埋佢哋最新推出嘅硬件《NEO GEO POCKET》。哩部嘢可以話係SNK嘅GAMEBOY。當然就勁好多啦！例如部機係16 bit嘅，而且畫面又大過GAMEBOY，相信應該會睇得幾舒服。仲有一樣嗎，就係話哩部機可以接駁到「細加」遲啲出嗰部「夢幻巴士」度，你都咪話唔邪。而且SNK公布咗，喺頭5隻遊戲入面一定會《拳皇》，而另一方面，佢哋又話「……兩位玩者可以將各自培養嘅《拳皇》人物接駁到《夢幻巴士》入面嚟對戰……」，咁即係乜嘢意思？唔通《NEO GEO POCKET》版嘅《拳皇》係育成遊戲？要自己養草薙京？要自己養TERRY？要迫佢哋練功？要俾嘢佢哋食？《拳皇》人物全部變晒「TAMAGOTCH」？係咪咁FIT先？咁就真係要等吓嘞(不過要到今年秋天先出)。

每期自製靈異現像！



《街機皇》試刊第4號
逢隔周五出版
隨《遊戲誌》第76期免費附送
◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓
電話／2380-2223
傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆特別計劃部製作
◆特別計劃部／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆責任編輯／ZAC
◆製作部／ZAC、天草四郎時貞、維也納
◆特約筆者／KOTARO、HAJIME少尉
◆封面及美術設計／佐治
◆對日絡聯及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智ATUS NG
電話／23511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通州西街1064-66號地下B座
電話／2720-8888
◆鳴謝：NAMCO LTD(HONG KONG) LIAISON OFFICE／SNK ASIA LIMITED／
NAMCO WONDER PARK／CAPCOM ASIA LTD.／ALEX